
D&D
ANIMAUX
AIDEDD.ORG
Supplément pour les
Basic Rules de D&D 5

ANIMAUX

Avertissements

Ce document est une traduction communautaire des animaux présents dans le SRD de Dungeons & Dragons, conçu pour servir de supplément aux Basic Rules de D&D 5 originalement produites par Wizards of the Coast LLC. Wizards of the Coast n'est pas responsable de la qualité ou de l'exactitude de cette traduction.

Version du 10/12/2016.

Merci de nous reporter toute faute ou erreur via www.aidedd.org/site/contact/

Disponible en téléchargement gratuit sur www.aidedd.org

Sommaire

Aigle 1
Aigle géant 1
Araignée 1
Araignée géante 2
Babouin 2
Belette 2
Belette géante 3
Blaireau 3
Blaireau géant 3
Cerf 3
Chacal 4
Chameau 4
Chat 4
Chauve-souris 4
Chauve-souris géante 5
Cheval de guerre 5
Cheval de selle 5
Cheval de trait 5
Chèvre 6
Chèvre géante 6
Corbeau 6
Crabe 6
Crabe géant 7
Crapaud géant 7
Crocodile 8
Crocodile géant 8
Élan 8
Élan géant 8
Éléphant 9
Épaulard 9
Faucon 9
Faucon sanglant 9
Fer de hache 10
Grenouille 10
Grenouille géante 10
Guêpe géante 11
Hibou 11
Hibou géant 11
Hippocampe 11
Hippocampe géant 12
Hyène 12
Hyène géante 12
Lézard 12
Lézard géant 13
Lion 13
Loup 14
Loup sanguinaire 14
Mammouth 14
Mille-pattes géant 14
Molosse 15
Mule 15
Nuée d'insectes 15
Nuée de chauves-souris 16
Nuée de corbeaux 16
Nuée de piranhas 17
Nuée de rats 17
Nuée de serpents venimeux 18
Ours brun 18
Ours noir 18
Ours polaire 19
Panthère 19
Pieuvre 19
Pieuvre géante 20
Piranha 20
Poney 20
Rat 21
Rat géant 21
Requin chasseur 21
Requin des récifs 22
Requin géant 22
Rhinocéros 22
Sanglier 22
Sanglier géant 23
Scarabée de feu géant 23
Scorpion 23
Scorpion géant 23
Serpent constricteur 24
Serpent constricteur géant 24
Serpent venimeux 24
Serpent venimeux géant 24
Serpent volant 25
Singe 25
Singe géant 25
Tarentule géante 26
Tigre 26
Tigre à dents de sabre 27
Vautour 27
Vautour géant 27

Autres créatures

Diablotin 28
Esprit follet 28
Pseudodragon 29
Quasit 29
Squelette 30
Zombi 30

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a
The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards") . All Rights Reserved.
1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages , potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.
3.Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.
4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, nonexclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.
5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.
6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.
7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.
8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.
9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.
10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.
11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.
12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.
13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.
14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.
15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.
System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson
END OF LICENSE

AIGLE

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue aiguisée. Un aigle a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

AIGLE GÉANT

Bête de taille G, neutre bon

Classe d'armure 13
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 3 m, vol 24 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	17 (+3)	13 (+1)	8 (-1)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Un aigle géant comprend le commun et l'aérien mais ne peut pas les parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Vue aiguisée. Un aigle a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Attaques multiples. L'aigle réalise deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts perforants.

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

L'aigle géant est une noble créature qui parle son propre langage et en comprend certains autres.

ARAIGNÉE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Compétences Discrétion +4
Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégât perforant et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 9 pour ne pas recevoir 2 (1d4) dégâts de poison.

Araignée géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déplacement sur la toile. L'araignée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

Pattes d'araignée. L'araignée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 9 (2d8) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Toile d'Araignée (Recharge 5-6). Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 9/18 m, une cible. *Dégâts* : la cible est entravée par la toile. Une cible entravée peut utiliser une action pour réaliser un jet de Force DD 12, déchirant la toile en cas de succès. La toile peut aussi être attaquée et détruite (CA 10 ; pv 5 ; vulnérable au feu ; immunisée aux types de dégâts contondants, poison et psychiques).

Babouin

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	14 (+2)	11 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Tactique de meute. Un babouin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 (1d4 – 1) dégâts perforants.

Belette

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Une belette a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat ou l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Belette géante

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 9 (2d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	10 (+0)	4 (-3)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Discrétion +5, Perception +3
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Une belette a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat et à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants.

Blaireau

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 3 (1d4 + 1)
Vitesse 6 m, creusement 1,50 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Un blaireau a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Blaireau géant

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m, creusement 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	10 (+0)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. Un blaireau a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. Le blaireau réalise deux attaques : une de morsure et une de griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (2d4 + 1) dégâts tranchants.

Cerf

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Sens Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Chacal

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Un chacal a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

Tactique de meute. Un chacal a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 (1d4 - 1) dégâts perforants.

Chameau

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 9
Points de vie 15 (2d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	8 (-1)	14 (+2)	2 (-4)	8 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts contondants.

Chat

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Un chat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

Chauve-souris

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 1,50 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	15 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Écholocation. La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Chauve-souris géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 22 (4d10)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	16 (+3)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Écholocation. La chauve-souris ne peut utiliser sa vision aveugle quand elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La chauve-souris a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Cheval de guerre

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge renversante. Si un cheval se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature puis la touche avec une attaque de sabots dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le cheval peut réaliser une autre attaque de sabots contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Cheval de selle

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Cheval de trait

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d4 + 4) dégâts contondants.

Chèvre

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 4 (1d8)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	10 (+0)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Charge. Si la chèvre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de coup de tête dans le même tour, la cible subit 2 (1d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 10 pour ne pas être jetée à terre.

Stable. La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets qui la feraient tomber.

ACTIONS

Coup de Tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts contondants.

Chèvre géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge. Si la chèvre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de coup de tête dans le même tour, la cible subit 5 (2d4) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Stable. La chèvre a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et de Dextérité contre les effets qui la feraient tomber.

ACTIONS

Coup de Tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

Corbeau

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	14 (+2)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Imitation des sons. Un corbeau peut imiter des sons simples qu'il a entendus, comme le chuchotement d'une personne, un bébé qui pleure ou un petit cri animal. Une créature qui entend les sons peut se rendre compte qu'il s'agit d'imitations si elle réussit un jet de Sagesse (Perspicacité) DD 10.

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Crabe

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Compétences Discrétion +2
Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât contondant.

Crabe géant

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +4
Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Amphibien. Le crabe peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

ACTIONS

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Le crabe a deux pinces, chacune lui permettant d'agripper une cible.

Crapaud géant

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 39 (6d10 + 6)
Vitesse 6 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Amphibien. Le crapaud peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. Le crapaud peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants plus 5 (1d10) dégâts de poison, et la cible se retrouve agrippée (DD 13 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la cible est entravée, et le crapaud ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. Le crapaud réalise une attaque de morsure contre une cible de taille M ou inférieure qu'il agrippe. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée et la lutte se termine. La créature avalée est aveuglée et entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur du crapaud, et subit 10 (3d6) dégâts d'acide au début de chaque tour de jeu du crapaud. Le crapaud ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si le crapaud meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1,50 mètre de mouvement, pour alors en émerger et se retrouver à terre.

CROCODILE

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 6 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Discrétion +2
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle durant 15 minutes.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

CROCODILE GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 85 (9d12 + 27)
Vitesse 9 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	9 (-1)	17 (+3)	2 (-4)	10 (+0)	7 (-2)

Compétences Discrétion +5
Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Retenir son souffle. Le crocodile peut retenir son souffle durant 30 minutes.

ACTIONS

Attaques multiples. Le crocodile réalise deux attaques : une de morsure et une de queue.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (3d10 + 5) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le crocodile ne peut pas mordre une autre cible.

Queue. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 3 m, une cible qui n'est pas agrippée par le crocodile. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 16 pour ne pas être jetée au sol.

ÉLAN

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Charge. Si l'élan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une créature au sol. *Dégâts* : 8 (2d4 + 3) dégâts contondants.

ÉLAN GÉANT

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d12 + 10)
Vitesse 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	16 (+3)	14 (+2)	7 (-2)	14 (+2)	10 (+0)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues Un élan géant comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne peut pas les parler
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si l'élan se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas être jetée à terre.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts contondants.

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature au sol. *Dégâts* : 22 (4d8 + 4) dégâts contondants.

Éléphant

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 76 (8d12 + 24)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
22 (+6)	9 (-1)	17 (+3)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 4 (1100 XP)

Charge renversante. Si l'éléphant se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, l'éléphant peut réaliser une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 19 (3d8 + 6) dégâts perforants.

Piétinement. Attaque au corps à corps avec une arme : +8 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Épaulard

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 90 (12d12 + 12)
Vitesse 0 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens vision aveugle à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

Écholocation. Un épaulard ne peut pas utiliser sa vision aveugle s'il est assourdi.

Retenir son souffle. L'épaulard peut retenir son souffle durant 30 minutes.

Ouïe aiguisée. Un épaulard a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 21 (5d6 + 4) dégâts perforants.

Faucon

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	16 (+3)	8 (-1)	2 (-4)	14 (+2)	6 (-2)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vue aiguisée. Le faucon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

Faucon sanglant

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	5 (-3)

Compétences Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Tactique de Meute. Un faucon a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Vue aiguisée. Le faucon a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue.

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

Tenant son nom de ses plumes pourpres et de sa nature agressive, le faucon sanglant attaque sans crainte avec son bec aiguisé telle une dague.

Fer de hache

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts tranchants.

Un fer de hache est un grand oiseau incapable de voler possédant de puissantes pattes, un bec recourbé, ainsi qu'un déplaisant caractère.

Grenouille

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 6 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	13 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3, Perception +1
Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 0 (0 XP)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 3 mètres ou en hauteur jusqu'à 1,50 mètre, avec ou sans élan.

Une grenouille n'a pas d'attaque efficace. Elle se nourrit de petits insectes et reste en général près de l'eau, des arbres, ou sous terre.

Grenouille géante

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 18 (4d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	13 (+1)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Discrétion +3, Perception +2
Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Amphibien. La grenouille peut respirer aussi bien dans l'air que sous l'eau.

Saut arrêté. La grenouille peut sauter en longueur jusqu'à 6 mètres ou en hauteur jusqu'à 3 mètres, avec ou sans élan.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible est agrippée (DD 11 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la cible est entravée, et la grenouille ne peut pas mordre une autre cible.

Engloutissement. La grenouille réalise une attaque de morsure contre une cible de taille P ou inférieure avec qui elle est en lutte. Si l'attaque est réussie, la cible est avalée, et la lutte se termine. La créature avalée est aveuglée est entravée, elle bénéficie d'un abri total contre les attaques ou autres effets provenant de l'extérieur de la grenouille, et subit 5 (2d4) dégâts d'acide au début de chaque tour de jeu de la grenouille. La grenouille ne peut avaler qu'une cible à la fois. Si la grenouille meurt, la créature avalée n'est plus entravée et peut sortir du cadavre en utilisant 1,50 mètre de mouvement, pour alors en émerger et se retrouver à terre.

GUÊPE GÉANTE

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

ACTIONS

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

HIBOU

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	8 (-1)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +3, Perception +3
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Vol agile. Le hibou ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

Ouïe et vue aiguisées. Le hibou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe et à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

HIBOU GÉANT

Bête de taille G, neutre

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 1,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	8 (-1)	13 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +5
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 15
Langues Un hibou géant comprend le commun, l'elfique et le sylvestre mais ne peut pas les parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Vol agile. Le hibou ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

Ouïe et vue aiguisées. Le hibou a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe et à la vue.

ACTIONS

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (2d6 + 1) dégâts tranchants.

Les hiboux géants sont des créatures intelligentes protectrices de leurs royaumes forestiers.

HIPPOCAMPE

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 0 m, nage 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
1 (-5)	12 (+1)	8 (-1)	1 (-5)	10 (+0)	2 (-4)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (0 XP)

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

Hippocampe géant

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 16 (3d10)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Charge. Si l'hippocampe se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de coup de tête dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts contondants supplémentaires.

Respiration aquatique. L'hippocampe ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Coup de tête. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Les hippocampes géants sont souvent utilisés comme monture par les créatures aquatiques.

Hyène

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
11 (+0)	13 (+1)	12 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Tactique de meute. Une hyène a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d6) dégâts perforants.

Hyène géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Déchaînement. Lorsque durant son tour de jeu la hyène amène une créature à 0 point de vie avec une attaque au corps à corps, elle peut utiliser une action bonus pour se déplacer de la moitié de son mouvement et réaliser une attaque de morsure.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants.

Lézard

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	10 (+0)	1 (-5)	8 (-1)	3 (-4)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

LÉZARD GÉANT

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d10 + 3)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	12 (+1)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Les lézards géants sont de terrifiants prédateurs souvent utilisés comme monture ou comme animaux de trait par les humanoïdes reptiliens et les résidents de l'Outreterre.

VARIANTE : TRAITS DU LÉZARD GÉANT

Certains lézards possèdent un ou les deux traits suivants.

Retenir son souffle. Le lézard peut retenir son souffle durant 15 minutes (un lézard qui a ce trait possède également une vitesse de nage de 9 mètres).

Pattes d'araignée. Le lézard peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

LION

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 26 (4d10 + 4)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Un lion a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Tactique de meute. Un lion a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Bond. Si le lion se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le lion peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

Course d'élan. S'il peut prendre une course d'élan de 3 mètres, un lion peut sauter jusqu'à 7,50 mètres.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts tranchants.

Loup

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	15 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Un loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'ouïe ou à l'odorat.

Tactique de meute. Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

Loup sanguinaire

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 14 (armure naturelle)
Points de vie 37 (5d10 + 10)
Vitesse 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Le loup a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat et à l'ouïe.

Tactique de Meute. Un loup a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas être jetée à terre.

Mammouth

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
24 (+7)	9 (-1)	21 (+5)	3 (-4)	11 (+0)	6 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 6 (2300 XP)

Charge renversante. Si un mammouth se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une créature puis la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 18 pour ne pas être jetée à terre. Si la cible est à terre, le mammouth peut réaliser une attaque de piétinement contre celle-ci par une action bonus.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 25 (4d8 + 7) dégâts perforants.

Piétinement. Attaque au corps à corps avec une arme : +10 au toucher, allonge 1,50 m, une créature à terre. *Dégâts* : 29 (4d10 + 7) dégâts contondants.

Un mammouth est une créature éléphantesque qui possède une épaisse fourrure et de longues défenses.

Mille-pattes géant

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou subir 10 (3d6) dégâts de poison. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Molosse

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Odorat et ouïe aiguisés. Un molosse a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à l'ouïe.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 pour ne pas tomber à terre.

Les molosses sont d'impressionnants chiens prisés par les humanoïdes pour leur loyauté et leur sens aiguisés.

Mule

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	5 (-3)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Bête de somme. Une mule est considérée comme un animal de taille G pour déterminer sa capacité de charge.

Pied sûr. Une mule a l'avantage aux jets de sauvegarde de Force et Dextérité effectués pour ne pas tomber à terre.

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts contondants.

Nuée d'insectes

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 6 m, escalade 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	13 (+1)	10 (+0)	1 (-5)	7 (-2)	1 (-5)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un insecte de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 10 (4d4) dégâts perforants, ou 5 (2d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

DE LA NATURE DES NUÉES

Les essaims présentés ici ne sont pas des groupes ordinaires de petites créatures. Ils se forment suite à une influence malsaine ou sinistre. Un vampire peut invoquer des nuées de chauves-souris et de rats des plus sombres recoins de la nuit, alors que la présence d'un seigneur momie peut faire sortir des scarabées depuis les profondeurs des sables de sa tombe. Une genaude pourrait avoir le pouvoir de tourner des essaims de corbeaux contre ses ennemis, tandis qu'une abomination yuan-ti pourrait avoir des essaims de serpents venimeux dans son sillage. Même les druides ne peuvent charmer ces essaims et leur agressivité est à la limite du surnaturel.

Nuée de chauves-souris

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 22 (5d8)
Vitesse 0 m, vol 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	15 (+2)	10 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Écholocation. La nuée ne peut pas utiliser sa vision aveugle si elle est assourdie.

Ouïe aiguisée. La nuée a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'ouïe.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour une chauve-souris de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 5 (2d4) dégâts perforants, ou 2 (1d4) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

VARIANTE : NUÉE D'INSECTES

Différents types d'insectes peuvent se rassembler en nuées, et chaque nuée présente les caractéristiques particulières décrites ci-dessous.

Nuée de scarabées. Une nuée de scarabées possède une vitesse de creusement de 1,50 mètre.

Nuée de mille-pattes. Une créature réduite à 0 point de vie par une nuée de mille-pattes est stable, mais empoisonnée pendant 1 heure, même après avoir repris des points de vie, et paralysée tant qu'elle est empoisonnée de cette manière.

Nuée d'araignées. Un essaim d'araignées a les traits suivants. *Déplacement sur la toile*. La nuée ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée. *Pattes d'araignée*. La nuée peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique. *Sens de la toile*. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, la nuée connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

Nuée de guêpes. Un essaim de guêpes a une vitesse de marche de 1,50 mètre, une vitesse de vol de 9 mètres, et aucune vitesse d'escalade.

Nuée de corbeaux

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	14 (+2)	8 (-1)	3 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Compétences Perception +5
Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens Perception passive 15
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un corbeau de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Actions

Becs. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

Nuée de piranhas

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 28 (8d8 - 8)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Frénésie sanguinaire. La nuée a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un piranha de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

Respiration aquatique. La nuée ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 14 (4d6) dégâts perforants, ou 7 (2d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

Nuée de rats

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 24 (7d8 - 7)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. La nuée a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un rat de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 0 m, une cible dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie.

Nuée de serpents venimeux

Nuée de bêtes TP de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14
Points de vie 36 (8d8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	18 (+4)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Résistances aux dégâts contondant, perforant, tranchant
Immunités aux conditions à terre, agrippé, charmé, effrayé, entravé, étourdi, paralysé, pétrifié
Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Nuée. La nuée peut occuper l'espace d'une créature et vice versa, et peut passer par une ouverture suffisamment grande pour un serpent de taille TP. La nuée ne peut pas regagner de points de vie ou gagner des points de vie temporaires.

ACTIONS

Morsures. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 0 m, une créature dans l'espace de la nuée. *Dégâts* : 7 (2d6) dégâts perforants, ou 3 (1d6) dégâts perforants si la nuée ne possède plus que la moitié ou moins de ses points de vie. La cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec elle reçoit 14 (4d6) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Ours brun

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 34 (4d10 + 12)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d8 + 4) dégâts perforants.

Ours noir

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 12 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	14 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Odorat aiguisé. Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une avec ses griffes et une avec sa morsure.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts tranchants.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

VARIANTE : OURS DES CAVERNES

Certains ours se sont adaptés à la vie souterraine, se nourrissant de lichen et de poissons aveugles. Connus sous le nom d'ours des cavernes, ces mastodontes au mauvais caractère ont un gros pelage noir et la vision dans le noir à 18 mètres. À part cela, ils ont les mêmes caractéristiques qu'un ours polaire.

Ours polaire

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
20 (+5)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	13 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Odorat aiguisé. Un ours a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

ACTIONS

Attaques multiples. L'ours réalise deux attaques : une de morsure et une avec ses griffes.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (1d8 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Panthère

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (3d8)
Vitesse 15 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	3 (-4)	14 (+2)	7 (-2)

Compétences Discrétion +6, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Odorat aiguisé. Une panthère a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Bond. Si la panthère se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 12 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, la panthère peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Pieuvre

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 3 (1d6)
Vitesse 1,50 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	15 (+2)	11 (+0)	3 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +4, Perception +2
Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Retenir son souffle. La pieuvre peut retenir son souffle durant 30 minutes hors de l'eau.

Camouflage dans l'eau. La pieuvre a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât contondant et la cible est agrippée (évasion DD 10). Tant qu'elle reste agrippée, la pieuvre ne peut utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Nuage d'encre (Recharges après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 1,50 mètre de rayon s'étend tout autour de la pieuvre si elle est sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, mais un courant important peut disperser l'encre. Après avoir relâché l'encre, la pieuvre peut utiliser l'action Courir en tant qu'action bonus.

Pieuvre géante

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11
Points de vie 52 (8d10 + 8)
Vitesse 3 m, nage 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	13 (+1)	13 (+1)	4 (-3)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Discrétion +5, Perception +4
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Retenir son souffle. La pieuvre peut retenir son souffle durant 1 heure hors de l'eau.

Camouflage dans l'eau. La pieuvre a l'avantage aux jets de Dextérité (Discrétion) réalisés lorsqu'elle se trouve sous l'eau.

Respiration aquatique. La pieuvre ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Tentacules. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 4,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts contondants, et la cible se retrouve agrippée (DD 16 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et la pieuvre ne peut pas utiliser ses tentacules contre une autre cible.

Nuage d'Encre (Recharge après un repos court ou long). Un nuage d'encre de 6 mètres de rayon s'étend autours de la pieuvre si elle se trouve sous l'eau. La visibilité dans la zone est nulle pendant 1 minute, bien qu'un fort courant puisse disperser l'encre. Après avoir projeté son nuage d'encre, la pieuvre peut réaliser l'action Courir en tant qu'action bonus.

Piranha

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	9 (-1)	1 (-5)	7 (-2)	2 (-4)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Frénésie sanguinaire. Le piranha a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le piranha ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Un piranha est un poisson carnivore aux dents acérées.

Poney

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	11 (+0)	7 (-2)

Sens Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

ACTIONS

Sabots. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts contondants.

Rat

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	9 (-1)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir à 9 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat aiguisé. Un rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +0 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant.

Rat géant

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 7 (2d6)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	15 (+2)	11 (+0)	2 (-4)	10 (+0)	4 (-3)

Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Odorat aiguisé. Un rat a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat.

Tactique de meute. Un rat a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants.

VARIANTE : RAT GÉANT INFECTÉ

Certains rats géants sont porteurs de maladies qu'ils propagent lorsqu'ils mordent. Un rat géant infecté a un facteur de puissance de 1/8 (25 XP) et l'action suivante au lieu de son attaque de morsure normale.

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 3 (1d4 + 1) dégâts perforants. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 ou contracter une maladie. Jusqu'à ce que la maladie soit guérie, la cible ne peut regagner des points de vie, sauf par des moyens magiques, et les points de vie maximums de la cible diminuent de 3 (1d6) toutes les 24 heures. Si les points de vie maximums de la cible tombent à 0 à cause de cette maladie, la cible meurt.

Requin chasseur

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Frénésie sanguinaire. Le requin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts perforants.

Un requin chasseur mesure entre 4,50 et 6 mètres de long, et chasse habituellement seul dans les eaux profondes.

Requin des récifs

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 22 (4d8 + 4)
Vitesse 0 m, nage 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	13 (+1)	13 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	4 (-3)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

Tactique de meute. Un requin a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts perforants.

Un requin des récifs mesure de 1,50 à 3 mètres de long, et habite des eaux peu profondes et des récifs coralliens.

Requin géant

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 126 (11d12 + 55)
Vitesse 0 m, nage 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	11 (+0)	21 (+5)	1 (-5)	10 (+0)	5 (-3)

Compétences Perception +3
Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 5 (1800 XP)

Frénésie sanguinaire. Le requin a l'avantage aux jets d'attaque au corps à corps contre une créature qui n'a pas tous ses points de vie.

Respiration aquatique. Le requin ne peut respirer que sous l'eau.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts perforants.

Un requin géant mesure 9 mètres de long et se trouve généralement dans les profondeurs des océans.

Rhinocéros

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 45 (6d10 + 12)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
21 (+5)	8 (-1)	15 (+2)	2 (-4)	12 (+1)	6 (-2)

Sens Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le rhinocéros se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de corne durant le même tour, la cible subit 9 (2d8) dégâts contondants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 15 pour ne pas tomber à terre.

ACTIONS

Corne. Attaque au corps à corps avec une arme : +7 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 14 (2d8 + 5) dégâts contondants.

Sanglier

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	2 (-4)	9 (-1)	5 (-3)

Sens Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible subit 3 (1d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 11 ou être projetée au sol.

Implacable (Recharge après un repos court ou long). Si le sanglier subit 7 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts tranchants.

Sanglier géant

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12 (armure naturelle)
Points de vie 42 (5d10 + 15)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	10 (+0)	16 (+3)	2 (-4)	7 (-2)	5 (-3)

Sens Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Charge. Si le sanglier se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers sa cible et la touche avec une attaque de défenses dans le même tour, la cible subit 7 (2d6) dégâts tranchants supplémentaires. Si la cible est une créature, elle doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 ou être projetée au sol.

Implacable (Recharge après un Repos court ou long). Si le sanglier subit 10 points de dégâts ou moins qui réduiraient ses points de vie à 0, il se retrouve à la place avec 1 point de vie.

ACTIONS

Défenses. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (2d6 + 3) dégâts tranchants.

Scarabée de feu géant

Bête de taille P, sans alignement

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 4 (1d6 + 1)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
8 (-1)	10 (+0)	12 (+1)	1 (-5)	7 (-2)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 9 m, Perception passive 8
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Illumination. Le scarabée produit une lumière vive sur un rayon de 3 mètres et une lumière faible sur 3 mètres supplémentaires.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +1 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d6 - 1) dégâts tranchants.

Le scarabée de feu géant est une créature nocturne possédant deux glandes au-dessus des yeux, qui produisent de la lumière pendant encore 1d6 jours après que celle-ci soit morte.

Scorpion

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 11 (armure naturelle)
Points de vie 1 (1d4 - 1)
Vitesse 3 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	11 (+0)	8 (-1)	1 (-5)	8 (-1)	2 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

ACTIONS

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 9. En cas d'échec elle reçoit 4 (1d8) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Scorpion géant

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 15 (armure naturelle)
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	13 (+1)	15 (+2)	1 (-5)	9 (-1)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 18 m, Perception passive 9
Langues -
Facteur de puissance 3 (700 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le scorpion réalise trois attaques : deux avec ses pinces et une avec son aiguillon.

Pinces. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 12 pour s'échapper). Le scorpion a deux pinces, chacune lui permettant d'agripper une cible.

Aiguillon. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 7 (1d10 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 12, subissant 22 (4d10) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.

Serpent constricteur

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 13 (2d10 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Étreinte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 6 (1d8 + 2) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 14 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.

Serpent constricteur géant

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 60 (8d12 + 8)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	14 (+2)	12 (+1)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une créature. *Dégâts* : 11 (2d6 + 4) dégâts perforants.

Étreinte. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 13 (2d8 + 4) dégâts contondants, et la cible est agrippée (DD 16 pour s'échapper). Jusqu'à ce que la lutte se termine, la créature est entravée, et le serpent ne peut pas étreindre une autre cible.

Serpent venimeux

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
2 (-4)	16 (+3)	11 (+0)	1 (-5)	10 (+0)	3 (-4)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 10
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 10. En cas d'échec, elle prend 5 (2d4) dégâts de poison, ou la moitié en cas de réussite.

Serpent venimeux géant

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 14
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 9 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	13 (+1)	2 (-4)	10 (+0)	3 (-4)

Compétences Perception +2
Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 12
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d4 + 4) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite.

Serpent volant

Bête de taille TP, sans alignement

Classe d'armure 14
Points de vie 5 (2d4)
Vitesse 9 m, vol 18 m, nage 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
4 (-3)	18 (+4)	11 (+0)	2 (-4)	12 (+1)	5 (-3)

Sens vision aveugle à 3 m, Perception passive 11
Langues -
Facteur de puissance 1/8 (25 XP)

Vol agile. Le serpent ne provoque pas d'attaques d'opportunité lorsqu'il sort de la distance d'allonge d'un ennemi en volant.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant plus 7 (3d4) dégâts de poison.

Le serpent volant est un serpent ailé aux couleurs vives que l'on trouve dans des jungles reculées.

Singe

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 19 (3d8 + 6)
Vitesse 9 m, escalade 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +5, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/2 (100 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le singe réalise deux attaques de poing.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Pierre. Attaque à distance avec une arme : +5 au toucher, portée 7,50/15 m, une cible. *Dégâts* : 6 (1d6 + 3) dégâts contondants.

Singe géant

Bête de taille TG, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 157 (15d12 + 60)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
23 (+6)	14 (+2)	18 (+4)	7 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Athlétisme +9, Perception +4
Sens Perception passive 14
Langues -
Facteur de puissance 7 (2900 XP)

ACTIONS

Attaques multiples. Le singe réalise deux attaques de poing.

Poing. Attaque au corps à corps avec une arme : +9 au toucher, allonge 3 m, une cible. *Dégâts* : 22 (3d10 + 6) dégâts contondants.

Pierre. Attaque à distance avec une arme : +9 au toucher, portée 15/30 m, une cible. *Dégâts* : 30 (7d6 + 6) dégâts contondants.

Tarentule géante

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 13
Points de vie 11 (2d8 + 2)
Vitesse 12 m, escalade 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	16 (+3)	13 (+1)	3 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Discrétion +7, Perception +3
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Déplacement sur la toile. La tarentule ignore les restrictions de mouvement causées par une toile d'araignée.

Pattes d'araignée. La tarentule peut escalader des surfaces difficiles, même des plafonds la tête en bas, sans avoir besoin d'effectuer un jet de caractéristique.

Sens de la toile. Lorsqu'elle est en contact avec une toile, l'araignée connait l'emplacement exact de toutes les créatures qui sont en contact avec cette toile.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts perforants, et la cible doit réaliser un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, subissant 7 (2d6) dégâts de poison en cas d'échec, ou la moitié en cas de réussite. Si le poison réduit les points de vie de la cible à 0, celle-ci reste dans un état stable mais elle est paralysée, et elle est aussi empoisonnée pendant 1 heure, même si elle récupère des points de vie.

Les tarentules géantes chassent en terrain découvert ou se cachent dans des terriers ou des crevasses pour attaquer en embuscade.

Tigre

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 37 (5d10 + 10)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	15 (+2)	14 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat aiguisé. Un tigre a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Bond. Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 13 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 8 (1d10 + 3) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (1d8 + 3) dégâts tranchants.

Tigre à dents de sabre

Bête de taille G, sans alignement

Classe d'armure 12
Points de vie 52 (7d10 + 14)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	3 (-4)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences Discrétion +6, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 2 (450 XP)

Odorat aiguisé. Un tigre a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) qui reposent sur l'odorat.

Bond. Si le tigre se déplace d'au moins 6 mètres en ligne droite vers une cible, et la touche avec son attaque de griffes durant le même tour, la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Force DD 14 pour ne pas tomber à terre. Si la cible est à terre, le tigre peut effectuer une attaque de morsure contre elle en tant qu'action bonus.

Actions

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 10 (1d10 + 5) dégâts perforants.

Griffes. Attaque au corps à corps avec une arme : +6 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 12 (2d6 + 5) dégâts tranchants.

Vautour

Bête de taille M, sans alignement

Classe d'armure 10
Points de vie 5 (1d8 + 1)
Vitesse 3 m, vol 15 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
7 (-2)	10 (+0)	13 (+1)	2 (-4)	12 (+1)	4 (-3)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues -
Facteur de puissance 0 (10 XP)

Odorat et vue aiguisés. Un vautour a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à la vue.

Tactique de meute. Un vautour a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 2 (1d4) dégâts perforants.

Vautour géant

Bête de taille G, neutre mauvais

Classe d'armure 10
Points de vie 22 (3d10 + 6)
Vitesse 3 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	15 (+2)	6 (-2)	12 (+1)	7 (-2)

Compétences Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues comprend le commun mais ne peut pas le parler
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Odorat et vue aiguisés. Un vautour a l'avantage aux jets de Sagesse (Perception) faisant appel à l'odorat ou à la vue.

Tactique de meute. Un vautour a l'avantage aux jets d'attaque contre une créature si au moins l'un de ses alliés est à 1,50 mètre ou moins de la créature et n'est pas incapable d'agir.

Actions

Attaques multiples. Le vautour réalise deux attaques : une de bec et une de serres.

Bec. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 7 (2d4 + 2) dégâts perforants.

Serres. Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 9 (2d6 + 2) dégâts tranchants.

Les vautours géants ont une intelligence évoluée et un penchant malveillant.

Autres créatures

Diablotin

Fiélon (diable métamorphe) de taille TP, loyal mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 10 (3d4 + 3)
Vitesse 6 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	17 (+3)	13 (+1)	11 (+0)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences Discrétion +5, Persuasion +4, Perspicacité +3, Tromperie +4
Résistances aux dégâts froid ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques non réalisées avec des armes en argent
Immunités aux dégâts feu, poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 11
Langues infernal, commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le diablotin peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à un rat (vitesse 6 m), un corbeau (6 m, vol 18 m), ou une araignée (6 m, escalade 6 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Vue de diable. Des ténèbres magiques ne gênent pas la vision dans le noir du diablotin.

Résistance à la magie. Le diablotin a l'avantage à ses jets de sauvegarde effectués contre les sorts ou tout autre effet magique.

Actions

Dard (Morsure sous forme de bête). Attaque au corps à corps avec une arme : +5 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 11, et subit 10 (3d6) dégâts de poison en cas d'échec au jet, ou la moitié de ces dégâts en cas de réussite.

Invisibilité. Le diablotin peut devenir invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement que le diablotin porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

Esprit follet

Fée de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 15 (armure de cuir)
Points de vie 2 (1d4)
Vitesse 3 m, vol 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
3 (-4)	18 (+4)	10 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	11 (+0)

Compétences Discrétion +8, Perception +3
Sens Perception passive 13
Langues commun, elfique, sylvestre
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Actions

Épée longue. Attaque au corps à corps avec une arme : +2 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât tranchant.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +6 au toucher, portée 12/48 m, une cible. *Dégâts* : 1 dégât perforant, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10, sous peine d'être empoisonnée pendant 1 minute. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 point ou plus, la cible empoisonnée tombe inconsciente pour la durée de l'empoisonnement, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts, ou jusqu'à ce qu'une autre créature utilise son action pour la secouer et la réveiller.

Lecture du cœur. L'esprit follet touche une créature et en apprend magiquement l'état émotionnel. Si la cible échoue à un jet de sauvegarde de Charisme DD 10, alors l'esprit follet connaît également l'alignement de la créature. Les célestes, les fiélons, et les morts-vivants échouent automatiquement leur jet de sauvegarde.

Invisibilité. L'esprit follet devient invisible jusqu'à ce qu'il attaque ou lance un sort, ou jusqu'à ce que sa concentration se termine (de la même manière que s'il se concentrait sur un sort). Tout équipement que l'esprit follet porte, ou transporte, est également invisible.

PSEUDODRAGON

Dragon de taille TP, neutre bon

Classe d'armure 13 (armure naturelle)
Points de vie 7 (2d4 + 2)
Vitesse 4,50 m, vol 18 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
6 (-2)	15 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences Discrétion +4, Perception +3
Sens vision aveugle à 3 m, vision dans le noir à 18 m, Perception passive 13
Langues comprend le commun et le draconique mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Sens aiguisés. Le pseudodragon a l'avantage à ses jets de Sagesse (Perception) faisant appel à la vue, à l'ouïe, ou à l'odorat.

Résistance à la magie. Le pseudodragon a l'avantage aux jets de sauvegarde contre les sorts et les effets magiques.

Télépathie mineure. Le pseudodragon peut communiquer par magie des idées simples, des émotions, et des images par télépathie avec toutes les créatures capables de comprendre un langage se trouvant à 30 mètres ou moins de lui.

ACTIONS

Morsure. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts tranchants.

Dard. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une créature. *Dégâts* : 4 (1d4 + 2) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 11 ou être empoisonnée pendant 1 heure. Si le jet de sauvegarde échoue de 5 points ou plus, la cible tombe inconsciente pour la même durée, ou jusqu'à ce qu'elle subisse des dégâts ou qu'une autre créature utilise une action pour la réveiller.

QUASIT

Fiélon (démon métamorphe) de taille TP, chaotique mauvais

Classe d'armure 13
Points de vie 7 (3d4)
Vitesse 12 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
5 (-3)	17 (+3)	10 (+0)	7 (-2)	10 (+0)	10 (+0)

Compétences Discrétion +5
Résistances aux dégâts froid, feu, foudre ; contondant, perforant et tranchant d'attaques non magiques
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 36 m, Perception passive 10
Langues abyssal, commun
Facteur de puissance 1 (200 XP)

Métamorphe. Le quasit peut utiliser son action pour prendre la forme d'une bête qui ressemble à une chauve-souris (vitesse 3 m, vol 12 m), un mille-pattes (12 m, escalade 12 m), ou un crapaud (12 m, nage 12 m), ou reprendre sa véritable forme. Ses statistiques sont les mêmes quelle que soit sa forme, à l'exception de sa vitesse (comme indiqué précédemment). L'équipement qu'il porte ou transporte n'est pas transformé avec lui. Il retrouve sa véritable forme s'il meurt.

Résistance à la magie. Le quasit a l'avantage à ses jets de sauvegarde contre les sorts ou tout autre effet magique.

ACTIONS

Griffes (Morsure sous forme de bête). Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d4 + 3) dégâts perforants, et la cible doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine de subir 5 (2d4) dégâts de poison et être empoisonné pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Frayeur (1/jour). Une créature que le quasit choisit, se trouvant dans un rayon de 6 mètres, doit réussir un jet de sauvegarde de Constitution DD 10 sous peine d'être effrayée pendant 1 minute. La cible peut retenter son jet de sauvegarde à la fin de chacun de ses tours, avec un désavantage si le quasit est dans sa ligne de mire, mettant un terme à l'effet qui l'affecte en cas de réussite.

Invisibilité. Le quasit devient invisible par magie jusqu'à ce qu'il attaque ou utilise sa Frayeur, ou jusqu'à ce que sa concentration s'arrête (comme s'il se concentrait sur un sort). L'équipement qu'il porte ou transporte est invisible en même temps que lui.

Squelette

Mort-vivant de taille M, loyal mauvais

Classe d'armure 13 (restes d'armure)
Points de vie 13 (2d8 + 4)
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	14 (+2)	15 (+2)	6 (-2)	8 (-1)	5 (-3)

Vulnérabilités aux dégâts contondant
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions épuisement, empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 9
Langues comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

ACTIONS

Épée courte. Attaque au corps à corps avec une arme : +4 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Arc court. Attaque à distance avec une arme : +4 au toucher, portée 24/96 m, une cible. *Dégâts* : 5 (1d6 + 2) dégâts perforants.

Zombi

Mort-vivant de taille M, neutre chaotique

Classe d'armure 8
Points de vie 22 (3d8 + 9)
Vitesse 6 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
13 (+1)	6 (-2)	16 (+3)	3 (-4)	6 (-2)	5 (-3)

Jets de sauvegarde Sag +0
Immunités aux dégâts poison
Immunités aux conditions empoisonné
Sens vision dans le noir à 18 m, Perception passive 8
Langues comprend les langues qu'il connaissait dans sa vie mais ne peut pas parler
Facteur de puissance 1/4 (50 XP)

Détermination de mort-vivant. Si des dégâts réduisent le zombi à 0 point de vie, celui-ci doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution DD 5 + les dégâts subis, sauf en cas de dégâts radiants ou coup critique. En cas de réussite, il tombe à 1 point de vie à la place.

ACTIONS

Coup. Attaque au corps à corps avec une arme : +3 au toucher, allonge 1,50 m, une cible. *Dégâts* : 4 (1d6 + 1) dégâts contondants.

Les zombis se déplacent d'une démarche saccadée et inégale. Ils sont vêtus des habits maintenant moisis qu'ils portaient lors de leur mort et sécrètent une puanteur nauséabonde.